

LEE CUIDADOSAMENTE ESTAS INSTRUCCIONES  
ANTES DE ARMAR TU JUEGO.

# SKWORMS™

El juego donde los gusanos entran y suben  
por el esqueleto

De 2 a 4 jugadores / Edad 6 +

Reglas © 1997 Hasbro Canada Inc., P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Québec J4H 3X6.  
PARKER BROTHERS es una marca registrada de Hasbro, Inc., usado bajo licencia por  
Hasbro Canada Inc. Todos los derechos reservados.

## ⚠ CUIDADO

PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas.  
No es para niños menores de 3 años.

## OBJETIVO

¿Serás el primer jugador en hacer que tus gusanos suban por los huesos del esqueleto y se metan en el cráneo?

## PIEZAS

- Esqueleto de SKWORMS, con cráneo y maxilar inferior, 6 costillas, 2 clavículas y 2 brazos.
- Marco de la ventana, base, 2 postigos con cortinas de cartón.
- Ruleta
- 16 gusanos
- Cerebro

## DISPOSICIÓN

- ¡Siéntate frente a SKWORMS para ver toda la acción!
- Divide los gusanos entre los jugadores.
  - Si 2 jugadores toman parte, le corresponden **5 gusanos** a cada uno.
  - Si 3 jugadores toman parte, le corresponden **4 gusanos** a cada uno.
  - Si 4 jugadores toman parte, le corresponden **4 gusanos** a cada uno.
- Coloca los gusanos que no vayas a utilizar en el cráneo por la parte posterior, o introdúcelos en las cuecas de los ojos.
- El jugador mayor comienza con el cerebro. ¡Eso no es bueno!

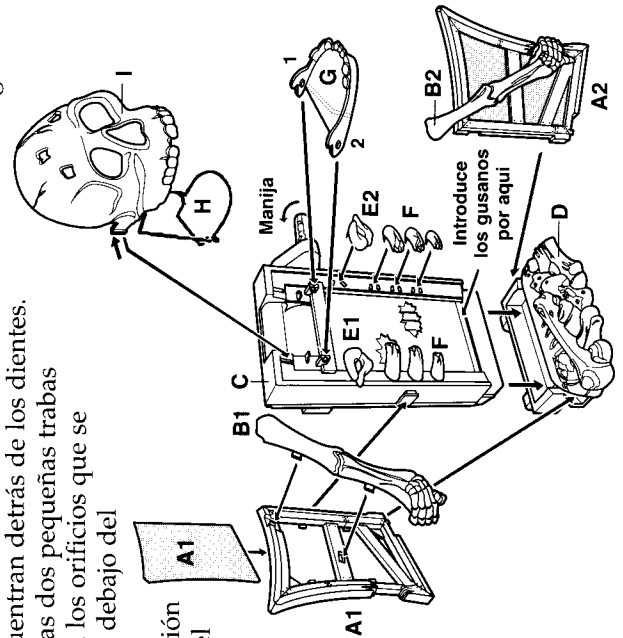
## ARMADO

Ver la foto del empaque y la ilustración que aparece a continuación.

**Asegúrate de armar las piezas en el siguiente orden:**

1. Ubica los 2 postigos de cartón (A1 izquierdo y A2 derecho) y deslízalos por la parte posterior de los marcos plásticos de los postigos (A1 y A2). Trábalos usando las lengüetas.
2. Une los brazos al esqueleto (B1 izquierdo y B2 derecho), trabáhdolos a la parte delantera de los postigos.
3. Traba el marco de la ventana (C) a la base (D).
4. Traba las 2 clavículas (E1 izquierda y E2 derecha) en los orificios superiores del marco de la ventana.
5. Introduce 2 costillas grandes, 2 intermedias y 2 pequeñas (F) en los orificios superiores, medios e inferiores del marco de la ventana respectivamente. Coloca las costillas izquierdas en el lado izquierdo y las derechas en el lado derecho, para formar el tórax, tal como se ilustra.
6. Traba los postigos terminados (A1 izquierdo y A2 derecho) a la ventana y a la base: primero, apoya el borde interno inferior del postigo contra la base. Luego, inclínalo y desliza el orificio del borde paralelo contra la lengüeta del marco de la ventana, tal como se ilustra.
7. Une el maxilar inferior (G): Sosténlo por la parte posterior ("articulación") y presiona levemente. Manteniéndolo nivelado, introduce la clavija 1 en el orificio del marco de la ventana. Sigue presionando para poder introducir la clavija 2 en el orificio indicado.
8. Introduce la pieza plástica (H) en el cráneo, tal como se ilustra, de manera que el borde curvo se deslice entre las dos lengüetas que se encuentran detrás de los dientes.

9. Une la porción superior del cráneo (I).



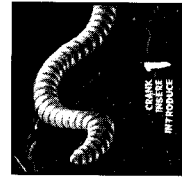
## REGLAS DEL JUEGO

El jugador más joven comienza y la rueda continúa hacia la izquierda.

**Por turnos:**

- ¡Gira la ruleta! Remítete a las instrucciones que aparecen más abajo.
  - Introduce los gusanos con la cabeza hacia adelante sosteniéndolos con la mano izquierda mientras giras la manija con la mano derecha hasta que "ingresen". Una vez que lo hayas logrado, sostén la base con la mano izquierda y continúa girando la manija.
  - Continúa girando la manija para que el gusano suba y desaparezca detrás del cráneo. Una vez que esto suceda, tu turno termina.
- PERO:**
- Si uno de los gusanos *sale* por la ventana "rota", por la cabeza o por la boca y se cae durante tu turno, debes quedártelo.
  - Si uno de los gusanos se queda trabado en el vidrio o se cuelga de alguno de los orificios de la ventana, gira la manija hacia adelante y hacia atrás para que se mueva. Si no funciona, déjalo allí. (Eso es bueno, ya que tienes que deshacerte de todos tus gusanos.) Tu turno termina aquí.

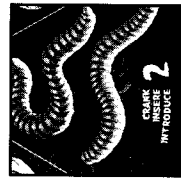
**¿Qué obtuviste?**



### INTRODUCE 1

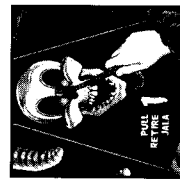
Introduce un gusano en el orificio de la base.

¡Gira la manija! Tu turno termina cuando el gusano desaparezca detrás del cráneo o salga por el esqueleto. Si cualquiera de los otros sale por otro lado, debes quedártelo.



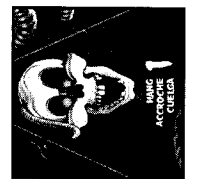
### INTRODUCE 2

Debes hacer lo mismo que en el punto anterior, introduciendo **dos** gusanos.



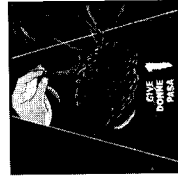
### JALA 1

Jala un gusano del cráneo (si es que hay alguno) y entrégaselo al jugador que elijas.



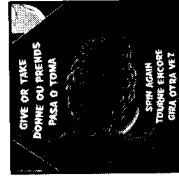
### CUELGA 1

Coloca a uno de tus gusanos en un lugar seguro y confortable, como por ejemplo, en el cráneo.



## PASA 1

Entrega **uno** de tus gusanos al jugador que tenga el cerebro. Si eres tú, tu turno termina.



## PASA O TOMA / GIRA OTRA VEZ

Si tienes el cerebro, entrégaselo a alguien. Si no lo tienes, recíbelo. En todo caso, gira la ruleta nuevamente.

## PARA GANAR

El primer jugador en deshacerse de todos sus gusanos, es el ganador.

## ¿FALTAN GUSANOS?

Al terminar de jugar, busca los gusanos: Toma el juego por el marco de la ventana, gira la manija y sacude para que los gusanos caigan por el orificio en la parte inferior de la base.